

Dreamcast™



Dreamcast.

EVIL TWIN

CYPRIEN'S CHRONICLES



SOMMAIRE

L'HISTOIRE DE LA MER DE TSOULL'I	34
LE DÉMARRAGE DU JEU	35
L'INSTALLATION / DÉMARRER	35
LA NAVIGATION DANS LES MENUS (SCREEN MENU)	35
LE MENU PRINCIPAL	35
LE MENU OPTION / CONFIGURATION	36
LES RÉGLAGES VIDÉO	36
LES RÉGLAGES AUDIO	36
LES RÉGLAGES DE CONTRÔLES	37
LES SAUVEGARDES / CHARGEMENTS	38
WILBUR & LES SAUVEGARDES	38
LE CHARGEMENT D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE	39
LE CAHIER DE CYPRIEN	39
LES POINTS D'INTERROGATION	40
CONTRÔLER CYPRIEN ET SUPERCYP	40
CYPRIEN	40
SUPERCYP	43
LES RÉGLAGES DE CAMÉRA	45
LES 4 POUVOIRS DES COPAINS	45
LES BONUS	46
LES OBJETS D'AVEVENTURE ET L'INVENTAIRE	48
LES UPGRADES DE LANCE-PIERRES	50
LES ALLIÉS DE CYPRIEN	51
LES PEUPLES DE LA MER DE TSOULL'I	51
LES AMIS DE CYPRIEN	53
LES ENNEMIS DE CYPRIEN	56
LES INDICES D'AVEVENTURE	58
NOTES	59
CRÉDITS	60

L'HISTOIRE DE LA MER TSOULL'I

Dans les souvenirs les plus anciens de Tsoull'i, on raconte qu'un jour une grande vague noire et terrifiante déferla sur le monde et le balaya d'une telle force que rien ni personne ne put lui résister.

Cette vague portait en elle tellement d'eau, qu'elle recouvrit à tout jamais les terres de Tsoull'i.

De ce raz-de-marée gigantesque, on vit surgir une immense tour, qui monta et monta tant qu'elle ne semblait jamais pouvoir s'arrêter.

Elle s'arrêta pourtant de monter, mais son sommet était si haut qu'on ne pouvait le voir.

Les survivants de la catastrophe s'arrêtèrent un moment pour l'observer, mais du premier regard ils sûrent que cette tour ne pouvait être que source de malheurs et de souffrances.

Ainsi naquit Loren Dqrith, le centre de Tsoull'i, le point zéro, un axe gigantesque et bicornu dont la base et le sommet s'enfoncent si profondément dans l'obscurité, que l'on pourrait croire à une tour infinie.

Du haut de cet horrible édifice, son créateur,

Le Maître, maintient les peuples de Tsoull'i dans un état de frayeur constante, ordonnant à ses sbires maléfiques, les Egoutiers, d'effacer toute trace de l'ancien monde et donc tout espoir de le revoir un jour. Son mystère reste immense et les peuples en parlent souvent comme d'un œil qui les observerait constamment.

Or, quelque part dans les innombrables niveaux de la tour, le Maître retient Lenny et attend patiemment que Cyprien se montre...

LE DÉMARRAGE DU JEU

L'installation / Démarrer :

Ins rez correctement le GD-ROM d EVIL TWIN dans votre console Dreamcast et allumez la console en mettant l interrupteur sur ON.

Lorsque l cran titre apparaît, appuyez sur <Bouton Start> pour accéder au menu principal.

La navigation dans les menus :

Pour naviguer dans les menus d EVIL TWIN, utilisez le stick analogique. Vos choix apparaissent en blanc ou entourés d un petit effet magique.

Pour valider votre sélection appuyez sur <Bouton A>, pour revenir en arrière appuyez sur <Bouton B>.

Dans tous les menus, le stick analogique vous permet de déplacer le curseur et de sélectionner les différentes options.

Le menu principal :

Nouvelle partie : Sélectionnez "Nouvelle partie" pour commencer une nouvelle partie.

Si un "VM" est correctement inséré et qu'il ne contient pas assez d'espace pour sauvegarder, un message s'affichera pour vous prévenir.

Vous pourrez ensuite sauvegarder certains moments du jeu. Voir chapitre "LES SAUVEGARDES / CHARGEMENTS".



Continuer partie : Cette option sera disponible si vous avez quitté un jeu en cours et qu'il reste de la place disponible sur le "VM", auquel cas, vous reprendrez votre partie à cet endroit.

Album de Wilbur : Une fois Wilbur rencontré dans le monde de Tsoul'i, vous pourrez sauvegarder la progression de l'aventure et c'est ici que vous pourrez décider quelle sauvegarde reprendre parmi 4 disponibles. Voir chapitre " **LES SAUVEGARDES / CHARGEMENTS** ".

Le menu option / Configuration :

Dans ce menu vous aurez la possibilité d'effectuer quelques réglages afin que votre jeu fonctionne dans les meilleures conditions.

Les réglages vidéo :

Cliquez sur le choix qui vous convient : PAL 50 ou 60 Hz.

Réglage des sous-titres :
Choix de la langue affichée en sous-titre.

Les réglages audio :

§ Sélectionnez " **Canal** " pour choisir mono ou stéréo selon les possibilités de votre téléviseur.

§ Sélectionnez " **Musique** " pour augmenter ou diminuer le volume sonore des musiques à l'aide de la croix multidirectionnelle.

§ Sélectionnez " **Dialogues** " pour choisir la langue parlée ainsi que pour régler le volume sonore des dialogues.

§ Sélectionnez " **Ambiances** " pour augmenter ou diminuer le volume sonore des bruitages à l'aide de la croix multidirectionnelle.

Vous ne pouvez pas accéder directement au menu " **Options** " en cours de jeu, vous devez retourner au menu principal.

Les Réglages des contrôles :

Sélectionnez ici le type de contrôles que vous souhaitez pour contrôler Cyprien, 4 sont disponibles, ainsi que l'activation ou non du " vibration pack ", si celui-ci est présent dans la manette.

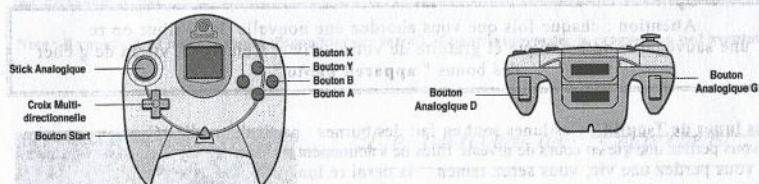
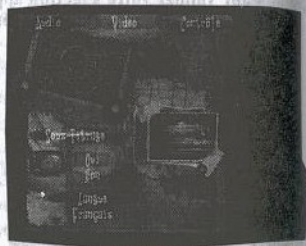
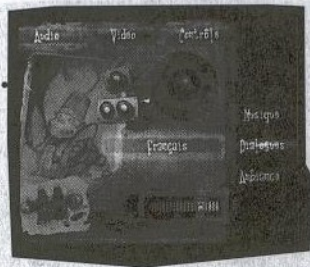
Contrôles par défaut :

Bouton X : permet de parler à un interacteur ou d'utiliser un mécanisme

Bouton Y : permet de passer de la vue objective à la vue subjective et réciproquement

Bouton A : permet d'actionner Cyprien (sauter, s'accrocher, grimper)

Bouton B : déclenche le tir au lance-pierres de Cyprien



Stick Analogique : permet de se déplacer

Croix Multidirectionnelle : permet de déplacer la caméra de haut en bas

Boutons D et G : permettent de déplacer la caméra de gauche à droite

Boutons X+A : permettent de se transformer en SuperCyp

Attention : insérez toujours le " vibration pack " dans le connecteur d'extension 2 de la manette Dreamcast. S'il est inséré dans le connecteur 1, il ne se bloque pas et peut se détacher pendant la partie ou empêcher le fonctionnement normal du jeu.

LES SAUVEGARDES / CHARGEMENTS

Wilbur & Les sauvegardes :

Le jeu Evil Twin nécessite la présence d'un "VM" dans l'extension 1 de la manette Dreamcast pour sauvegarder la progression du joueur.



Afin de pouvoir sauvegarder une partie, il est nécessaire que Cyprien trouve d'abord un bonus "appareil photo". Wilbur l'attendra dans un endroit de chacune des huit îles. C'est seulement cet endroit que Cyprien pourra donner Wilbur son bonus "appareil photo", en échange du droit de sauvegarder sa progression dans l'aventure.

Ces sauvegardes sont directement rattachées dans l'album de Wilbur à partir duquel vous pouvez charger une sauvegarde en appuyant sur <Bouton Start> durant le jeu ou partir du menu principal.

Attention : chaque fois que vous abordez une nouvelle île, Wilbur opère une sauvegarde automatique et gratuite de votre arrivée. Cela vous évitera de chercher des bonus "appareil photo".

Les lunes de Tsouli : Ces lunes sont en fait des bornes à partir desquelles Cyprien repartira si vous perdez une vie en cours de niveau. Elles ne s'actionnent que lorsque Cyprien passe au travers. Si vous perdez une vie, vous serez ramené à la dernière lune que vous avez traversée.

Game Over : Si vous perdez toutes vos vies (Game Over), le jeu vous propose de continuer en appuyant sur "Continue". Cela vous ramène au début du niveau que vous avez commencé. Vous pourrez faire cela trois fois.

Infra Game Over : Une fois vos 3 "Continue" utilisés, vous entrez dans la zone de l'infra game over. Vous ne pourrez repartir qu'à partir d'une sauvegarde de Wilbur. Prenez donc bien soin de sauvegarder votre progression auprès de Wilbur.



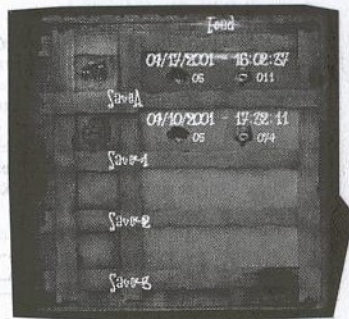
Le chargement d'une partie sauvegardée :

A partir du menu principal, vous pourrez accéder "l'album de Wilbur" et choisir quelle sauvegarde reprendre - si vous en avez déjà effectuée au moins une en cours de jeu.

Vous pouvez aussi charger votre dernière sauvegarde sans passer par "l'album de Wilbur". Pour cela, il vous suffit de sélectionner "Continuer l'aventure".

Une fois en cours de jeu, vous pourrez aussi sélectionner "l'album de Wilbur", en appuyant sur <Bouton Start>, et recharger une des 4 sauvegardes disponibles, l'encore, si vous en avez déjà effectuée au moins une en cours de jeu.

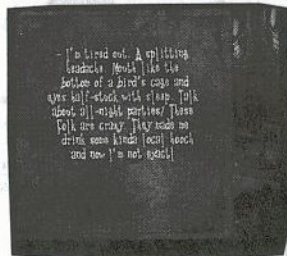
Note : il vous faut 13 blocs mémoire disponibles sur votre VM pour sauvegarder la progression de l'aventure !



Le cahier de Cyprien :

Un rappel des principaux objectifs de chaque île ainsi que des contraires est disponible tout moment dans le "cahier de Cyprien".

Les objectifs apparaissent et se grisent au fur et mesure de votre avancée dans le jeu. Pour accéder au "cahier de Cyprien", appuyez sur <Bouton Start>, puis faites défiler les menus jusqu'au "cahier de Cyprien" avec <bouton D> et <bouton G>.



Les points d'interrogation :



Un doute est si vite arrivé. Les points d'interrogation sont ici pour vous aider. Ils sont vos amis, ils contiennent des messages destinés à faciliter votre jeu et donc, du coup, votre existence. N'hésitez pas à utiliser ces points d'interrogation si le doute vous assaille. Les premiers points, c'est-à-dire ceux de l'île des Demis, se déclenchent en appuyant sur <Bouton X>. Les autres se déclenchent en appuyant sur <Bouton Action>.

CONTRÔLER CYPRIEN & SUPERCYP

Cyprien



Cyprien n'est un enfant ni facile, ni difficile mais il supporte mal l'absence de ses parents, tous deux morts le jour de son anniversaire. Peut-être se sent-il, de ce fait, quelque peu responsable. Toujours est-il que leur mort le fera grandir plus vite que prévu et pas de la meilleure manière qu'il soit. Il n'est pas étonnant que dans des conditions pareilles, Cyprien ait choisi de s'isoler, incapable de partager ses souffrances.

Les déplacements de base de Cyprien



Pour déplacer Cyprien,
utilisez le stick analogique
dans la direction de votre choix.



Pour faire sauter Cyprien,
appuyez sur <Bouton A>.



Pour accrocher Cyprien au rebord de la plupart des parois, sautez dans la direction de la paroi avec <Bouton A> et le stick analogique. Cyprien s'accroche automatiquement. Pour remonter, appuyez sur <Bouton A>.

Pour se transformer en SuperCyp,
appuyez simultanément sur <Bouton X> et <Bouton A>.



Les attaques de Cyprien :

Pour tirer au lance-pierres en vue objective,
appuyez sur <Bouton B>. (contre le par défaut)

Pour tirer au lance-pierres en vue subjective, appuyez d'abord sur <Bouton Y>, visez avec le centre de l'élastique, puis relâchez <Bouton B> pour tirer le projectile. Du temps de pression sur le bouton B dépendra la puissance du tir.

Pour utiliser l'attaque rodéo de Cyprien,
appuyez sur <Bouton X> pendant un saut.



Les actions particulières de Cyprien :



Pour grimper le long des racines ou des chétes, sautez dans la direction de la paroi avec le stick analogique. Cyprien s'accroche automatiquement. Vous pouvez ensuite le déplacer en utilisant toujours le stick analogique. Pour vous décrocher, appuyez sur <Bouton A>.

Pour parler à un interacteur, placez Cyprien près de lui et appuyez sur <Bouton X> (action).

Pour utiliser un mécanisme, placez Cyprien près de lui et appuyez sur <Bouton X> ou activez-le avec un projectile du lance-pierres ou bien encore touchez-le.

Pour donner un objet, référez-vous au chapitre LES OBJETS D'AVENTURE et L'INVENTAIRE.

Chacun sait qu'en réalité Cyprien cache une double identité. Il peut

se transformer en un véritable guerrier aux pouvoirs redoutables et à la force infinie. SuperCyp fait alors son apparition. Animé d'une féroce envie de se battre et de casser tout ce qui bouge, il peut aussi accomplir des performances physiques défiant les lois de la gravité.



SuperCyp

Les déplacements de base de SuperCyp :

Pour déplacer SuperCyp, utilisez le stick analogique.

Pour faire sauter SuperCyp, appuyez sur <Bouton A> (contre le par défaut).

Pour utiliser le "flap flap", appuyez rapidement sur <Bouton A> après avoir sauté.

Pour se transformer en Cyprien, appuyez simultanément sur <Bouton X> et <Bouton A>.

Attention : vous ne pouvez pas rester indéfiniment en SuperCyp. Il est toujours nécessaire d'avoir des bonus SuperCyp en votre possession. Une jauge représentant le nombre de bonus SuperCyp restant avant le retour en Cyprien vous permet de gérer efficacement ce paramètre. Cette jauge descend progressivement, même si vous n'êtes pas en SuperCyp.

Les attaques de SuperCyp :

Pour utiliser le rayon de la mort, appuyez sur <Bouton Y>, et maintenez-le durant le temps nécessaire à la formation du rayon. Coût en bonus SuperCyp : moyen. Dégâts : important.

Pour utiliser la boule de feu, appuyez sur <Bouton B>.



et maintenez-le durant le temps nécessaire pour obtenir la taille voulue, puis relâchez pour tirer le projectile.

Côté en bonus SuperCyp : petite, gratuit ; grosse, important.

Dg t : petite, faible ; grosse, important.



Pour faire l'attaque rodéo, il faut être en vol, et appuyer sur <Bouton X> (contre le par défaut).
Côté en bonus SuperCyp : moyen. Dg ts : faible.

Pour faire la charge de Super Cyp, il faut être à vitesse maximum et appuyer sur <Bouton X> (contre le par défaut). Côté en bonus SuperCyp : important. Dg t : moyen.

Les réglages de caméra :

Afin de mieux valuer l'espace, vous avez la possibilité de faire basculer la caméra verticalement (haut/bas) et latéralement (droite/gauche).

Pour ce faire, utilisez la croix multidirectionnelle pour la caméra verticale, et les boutons analogiques <Bouton D> et <Bouton G> pour la caméra latérale.

LES 4 POUVOIRS DES COPAINS

Vous pourrez faire connaissance avec les copains de Cyprien en pages 54, 55, 56. Il existe 4 pouvoirs supplémentaires donnés par chacun des 4 copains de Cyprien au fur et à mesure de sa progression dans l'aventure. Pour sélectionner l'attaque copain parmi celles disponibles (au début du jeu vous n'en possédez aucune), utilisez la croix multidirectionnelle droite.

L'attaque de Vincent :

Grâce aux **graines magiques de Vincent**, Cyprien peut emprisonner ses adversaires dans un puissant gaz paralysant ou bien, si le terrain le permet, faire pousser une graine soufflante pouvant servir "d'ascenseur vertical". Les endroits où la graine peut-être plantée sont repérés par une texture particulière.



L'attaque de Jocelyn :

Projeter avec son lance-pierres les **friandises de Jocelyn** permet à Cyprien d'emprisonner ses adversaires dans des bulles de chewing-gum gluantes. Cyprien peut diriger pendant un certain temps la bulle et l'interacteur (ce qui peut indirectement permettre de déclencher des interrupteurs ou de pousser certains objets).



L'attaque de Stéphane :

Ce projectile volant permet d'activer des mécanismes cachés dans le décor ou de détruire silencieusement et discrètement des personnages à distance, avec précision.



L'attaque de David :



Les générateurs de champs de force sont des merveilles technologiques qui, une fois tirés sur le sol, permettent de se protéger si Cyprien entre l'intérieur. Il existe aussi des endroits où ces générateurs permettent de créer des plates-formes temporaires. Ce sont des zones dites plates pour Cyprien (lacs de lave, vide interstellaire, tunnels abyssaux).

Chaque fois que vous libérez un copain, vous gagnez une attaque copain que vous pouvez tester dans un niveau spécialement conçu pour cela. Pour accéder à ces niveaux (1 par attaque copain), il suffit d'accéder à la carte, puis de sélectionner le niveau de la D-mie. Un menu intermédiaire vous permettra alors d'accéder au niveau d'entraînement de l'attaque copain que vous venez de gagner. Bien entendu, les niveaux sont fermés si vous n'avez pas l'attaque copain qui lui correspond.

LES BONUS

a) Les bonus SuperCyp :

Ces bonus permettent au joueur de se changer en SuperCyp. Quand il n'y en a plus de disponible, SuperCyp se retransforme automatiquement en Cyprien !



b) Les bonus de soins :

Existants en deux formats (lger et moyen), ces bonus permettent au joueur de récupérer de l'énergie.



c) Les bonus 1'up :

Ces bonus permettent d'augmenter le nombre de vies du joueur de 1.



d) Les bonus Lenny :

Ces bonus permettent, selon le nombre d'ennemis tués, de regagner de l'énergie, voire des vies supplémentaires à la fin d'un niveau. Attention, une fois une lettre obtenue, ces bonus n'apparaissent plus, afin de vous permettre d'améliorer ultérieurement votre score.



e) Les bonus appareil photo :

Ces bonus sont nécessaires à la sauvegarde de la progression de Cyprien dans le jeu. Grâce à cet appareil, Wilbur prendra une photo de notre héros et enregistrera sa progression sur le VM. Mais il faudra avant tout trouver Wilbur !



LES OBJETS D'AVENTURE ET L'INVENTAIRE

Lors de votre voyage sur la mer de Tsoulli, vous serez amené à trouver des objets importants pour la suite de l'aventure. Ces objets seront immédiatement placés dans votre inventaire (accessible en appuyant sur **<Bouton Start>**) dès que vous passerez dessus et disparaîtront après usage. Ces objets serviront essentiellement à bloquer certains passages. En voici quelques exemples :



Ce filet rempli de lucioles permet à Cyprien de pénétrer dans des endroits sombres.



La Carte du Navigateur Gens, vestige de l'ancien monde, cache des informations bien utiles pour qui sait la lire.



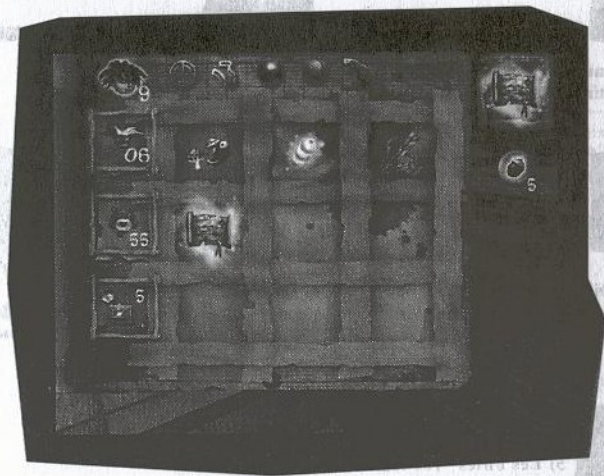
Cette trange machine est capable de systématiquement rapporter tout ce qu'elle entend.

Il y a deux types d'objets à trouver. Ceux qui actionnent une partie du décor ou un autre objet (portes, fenêtres, conduits, chiens en face) et ceux que vous devez rapporter à un personnage.

Pour finir l'objet que vous avez en main, donc l'objet que vous présenterez à un interacteur ou que vous utiliserez en appuyant sur la touche action, sélectionnez la page de l'inventaire en appuyant sur **<Bouton Start>** en cours de jeu, puis placez le curseur de sélection sur l'objet choisi et appuyez sur **<Bouton X>**.

Cet objet deviendra votre objet d'aventure sélectionné.

Une fois l'objet en main, appuyez sur le bouton action pour actionner une partie du décor ou un autre objet. Si il s'agit d'un objet à rapporter à un personnage, il suffit d'avoir l'objet en main et de se diriger vers le personnage en question. Une cinématique se déclenche alors automatiquement.



LES UPGRADES DE LANCE-PIERRES

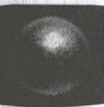
Il existe 5 " améliorations " du lance-pierres de Cyprien perdues dans le monde de la mer de Tsouli. A vous de les trouver



1) Le viseur :
facilite le tir balistique.



2) Le super lastique :
augmente la port e du tir.



3) Les " billes de plomb " :
augmentent la puissance du projectile.



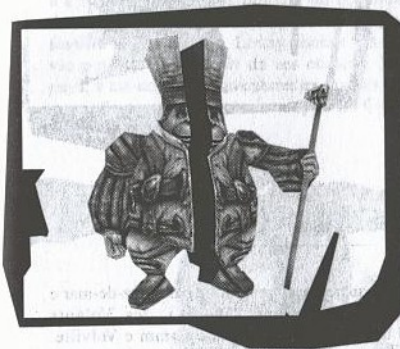
4) La poign e de tir rapide :
augmente la cadence de tir.



5) Les billes rev tement caoutchouc :
rebondissent sur les surfaces.

LES ALLIÉS DE CYPRIEN

Les peuples de la mer de Tsouli



1) *Les Demis :*

Habitants de l'île des Demis, les Demis ont la particularité d'être coupés en deux. Malgré leur manque de jugeote, ils croient que leur statut est la conséquence d'une malédiction et que seule la grande Zipette pourra leur redonner l'unité. Ce qui, bien entendu, est complètement faux.

2) Les Gens :

Les Gens vivent bord d'une gigantesque cit flottante, Gensville, et circulent bord de bateaux parapluies dont la toile est si solide qu'elle peut résister n'importe quelle intempérie. Le peuple Gens cherche avant tout un endroit où vivre tranquillement, loin de l'agitation des Egoutiers (cf. Egoutiers) et donc loin de tout problème. Mais, malgré la légitimité du danger, les Gens sont exagérément peureux et paranoïaques.



3) Les Volants :

Seuls rescapés d'une ancienne cit engloutie par le raz-de-marée qui donna naissance à la mer Tsoulli, les Volants vivent bord d'une norme cit volante nommée Volville. Ces as de la voltige n'ont que très peu d'informations sur leurs origines et ils survolent sans relâche la surface de la mer à la recherche d'un quelconque élément qui leur permettrait d'en savoir plus.

Les amis de Cyprien

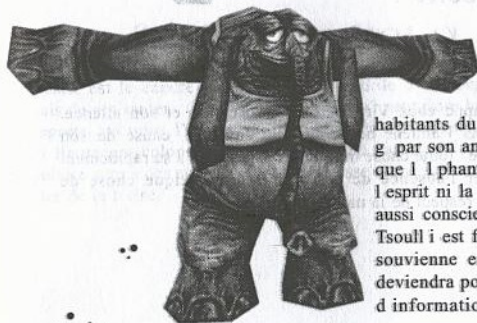
1) Lenny :

Lenny est le fidèle compagnon et confident de Cyprien. Même si il n'a rien d'un nounours mignon ou ordinaire, il possède néanmoins des vertus dont Cyprien ignore encore les valeurs. Issu de la grande famille des Nounours, Lenny choisit très tôt l'aventure plutôt que la vie paisible de la plupart de ses cousins. Il parcourut de nombreux pays, vécut nombres d'aventures exaltantes et parfois rocambolesques, avant de prendre sa retraite auprès de Cyprien.



2) Wilbur :

Wilbur est un personnage étrange, en ce sens qu'il vit à l'extérieur du monde de Tsoulli. La plupart des peuples et des habitants du monde ignorent son existence. Il sera chargé par son ami Lenny de s'occuper de Cyprien, une tâche que l'éléphant n'est pas du tout prêt à assumer n'ayant ni l'esprit ni la patience pour ce genre de choses. Mais il a aussi conscience de l'importance de son rôle. Sans lui, Tsoulli est fichue. Il est la dernière créature libre qui se souvienne encore du monde tel qu'il était avant et il deviendra pour Cyprien une source inépuisable d'informations, de conseils et de réconfort.



3) Dr Gens :

Le Dr Gens est sans doute la plus grande sommité en matière d'exploration et d'archéologie de la cité des Gens. Tout comme le conteur des Volants, il a la profonde conviction que les Gens et les Volants sont issus du même peuple dont l'ancienne cité gendaire fut balayée par le cataclysme qui engendra Tsoulli. Ainsi, il parcourt le monde à la recherche d'une preuve qui lui permettrait d'élucider sa thèse.



4) Les 4 copains :

Vincent :

(dit Vince ou Vinnie)

Ce qui frappe chez Vincent c'est son calme et son silence. Ses copains l'aiment beaucoup et l'envient à cause de son flegme face à toute chose mais aussi parce qu'il a su rapidement transformer l'absence de ses parents en quelque chose de positif : le respect de la nature et des animaux.



Jocelyn (dit Jace)

D'aucun pourrait dire que Jocelyn est un gros goinfre qui ne pense qu'à son estomac. Ce serait mal connaître son estomac. Car s'il est vrai qu'il aime bien manger, il n'en est pas moins digne de goûter. Il est capable d'apprécier aussi bien une bonne sucrerie qu'un bon plat et ses goûts, bien qu'éclectiques, sont bien établis, ce qui le différencie de la poubelle.

Stéphane (dit Stéphanos)

Stéphane est le cancre de la classe. Il dispose d'un bon sens de l'humour et n'arrive jamais à plaisanter. Cette "graine de voyou" peut faire hurler de rire n'importe qui puis, l'instant d'après, afficher une nonchalance digne d'un lieutenant-colonel. Ses deux traits de caractère le rendent très populaire auprès des autres enfants et il passe souvent pour un chef, un leader de la bande.





David (dit Dave ou Dave)

David est l'arch type du petit garçon vif, très sportif mais particulièrement turbulent et casse-cou. Il se promène toujours avec plein d'ustensiles sportifs dont son nunchaku en mousse qu'il affectionne particulièrement.

LES ENNEMIS DE CYPRIEN

1) Le Maître :

Le Maître est le grand méchant de cette aventure. Il est le responsable du raz-de-marée qui balaya l'ancien monde pour en faire une mer morte, noire et désolée. Grâce à ses Egoutiers et à ses pouvoirs magiques, il exerce un contrôle permanent sur l'univers et sur ses habitants.



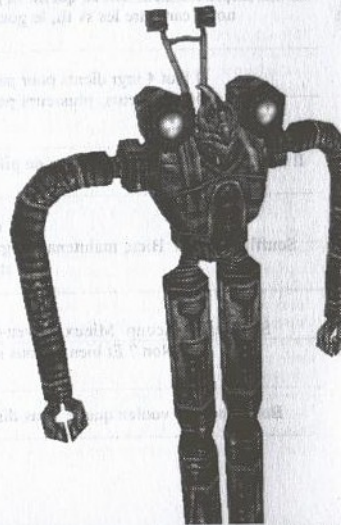
2) Les Croupis :

Ce peuple bête, violent, sale et visqueux fait partie de ceux que la catastrophe engendra. Le Maître les créa pour que les Croupis s'approprient les débris de l'ancien monde flottant à la surface de Tsouli. Les Croupis récupèrent, recyclent et profitent des formidables ressources qu'offre la surface de Tsouli. Le détritite constitue la majeure partie de leur aliment et ils forment l'armée principale du Maître.

3) Les Egoutiers :

Ces droïdes, montés sur de grandes chasses, parcourent la mer Tsouli et ramassent l'aide de leurs grands bras tout ce qui traîne à la surface de l'eau pour s'assurer de la disparition définitive de l'ancien monde.

LES INDICES D'AVEN-



TURE...

Attention, ne consulter que si vous tes bien coinc .

1) *le des Demis

L , il s agit surtout de bien couter Wilbur et de bien s entra ner aux diff rents mouvements de Cyprien et de SuperCyp.

2) *le de Vincent

Quelque part, il doit y avoir une araign e qui en sait long sur l histoire de cette le. Ensuite, il va s rement falloir trouver un filet cach

3) Gensville

Seul le Capitaine Gens sait ce qui ne va pas sur le bateau. Il s agit de bien l couter et de prendre des notes car entre les sv tli, le gournail, l ancre et le navigateur, c est un sacr bazar.

4) *le de Jocelyn

Il faut 4 ingr dients pour parfaire la recette qui lib rera Joce du gros Joce.
4 ingr dients, plusieurs portes a ne devrait pas tre sorcier tout cela

5) Volville

Il faut d abord se rendre au poste de pilotage. Ca devrait pouvoir tre facile, apr s c est une autre histoire

6) *le de St phane

Soufflez un peu Bien, maintenant regardez le prof et dites-vous qu il va falloir lui prendre son stylo. Marrant, non ?

7) *le de David

Soufflez beaucoup Mieux. Savez-vous comment mettre une chaudre en surchauffe ?
Non ? Et bien je vous sugg re de bien couter le Dr Gens alors !

8) Loren Darith

Bon ben Que voulez que je vous dise, hein ? Va bien falloir y rentrer dans cette tour, non ?

NOTES